

Alfio Lucchini

Paola Emilia Cicerone

OLTRE L'ECCESSO

**Quando internet,
shopping, sesso,
sport, lavoro, gioco
diventano dipendenza**

3

2

1

FrancoAngeli / *Self-help*

Self-help

Manuali per capire ed affrontare consapevolmente i problemi più o meno gravi della vita quotidiana.

Scritti in modo chiaro, forniscono le basi indispensabili per comprendere il problema in tutti i suoi risvolti, per poterlo controllare e quindi risolvere.

Una collana di libri seri, aggiornati, scritti dai maggiori esperti italiani e stranieri.

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e.mail le segnalazioni delle novità.

Alfio Lucchini

Paola Emilia Cicerone

OLTRE L'ECCESSO

**Quando internet,
shopping, sesso,
sport, lavoro, gioco
diventano dipendenza**

FrancoAngeli/ *Self-help*

Si ringrazia Cinzia Assi per il lavoro di revisione redazionale.

Copyright © 2011 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.

Indice

Introduzione	pag.	9
1. Gambling. Gioco d'azzardo patologico	»	11
<i>Giorgia</i>	»	11
Di cosa si tratta	»	12
■ Box - I consumi familiari calano, il gioco vola	»	14
■ Box - Italiani a rischio per comportamenti legati al gioco	»	14
Ricadute sulla vita quotidiana	»	15
✕ I campanelli d'allarme	»	15
Chi sono i giocatori compulsivi	»	16
■ Box - Nuovi giochi d'azzardo e rischi per i giovani	»	17
■ Box - Gioco virtuale	»	18
Le comorbilità, ovvero i disturbi correlati	»	18
■ Box - Da sociale a solitario: l'evoluzione del gioco d'azzardo, di <i>Mauro Croce</i>	»	19
La prevenzione	»	20
Come si identificano i giovani giocatori problematici	»	22
Il trattamento	»	24
■ Box - L'esperienza svizzera	»	25
Cosa si fa	»	25
■ Box - Reinvestire in cure i proventi del gioco	»	27
▶ La parola all'esperto, di <i>Michele Sforza</i>	»	28
Un caso clinico, di <i>Michele Sforza</i>	»	33
2. Internet Addiction	»	35
<i>Marco</i>	»	35
Di cosa si tratta	»	37
✕ I campanelli di allarme	»	40
Tante espressioni del problema: la psicopatologia correlata ad Internet	»	41

<i>La Cybersex Addiction</i>	pag.	41
<i>Il gioco patologico on line</i>	»	41
<i>La dipendenza da giochi di ruolo</i>	»	41
<i>La dipendenza da cyber relazioni</i>	»	42
<i>La dipendenza da informazioni</i>	»	42
■ Box - Il modello ACE (Accessibilty, Control, Excitement)	»	43
■ Box - L'entità del problema tra i giovani	»	44
■ Box - Social network, web e memoria	»	44
Il trattamento	»	44
■ Box - Posta elettronica e dipendenza	»	45
■ Box - Bambini e Internet tra creatività e rischio di dipendenza	»	46
■ Box - Netdipendenza nei luoghi di lavoro	»	46
► La parola all'esperto, di <i>Daniele La Barbera</i>	»	48
Un caso clinico, di <i>Daniele La Barbera</i>	»	54
3. Sexual Addiction	»	59
<i>Mario</i>	»	59
Di cosa si tratta	»	60
■ Box - Sesso non Amore	»	63
Chi sono i sessodipendenti	»	63
■ Box - E le donne?	»	64
Le cause: biologia o ambiente?	»	65
✕ I campanelli di allarme	»	65
Le codipendenze	»	66
Il trattamento	»	67
► La parola all'esperto, di <i>Annalisa Pistuddi</i>	»	68
Un caso clinico, di <i>Annalisa Pistuddi</i>	»	72
4. Shopping Addiction	»	75
<i>Sara</i>	»	75
Di cosa si tratta	»	76
Chi sono i malati di shopping	»	78
■ Box - E gli uomini?	»	80
✕ I campanelli di allarme	»	81
I disturbi correlati	»	82
Il trattamento	»	82
Verso la guarigione	»	83
■ Box - "I love shopping"	»	84
► La parola all'esperto, di <i>Roberta Biolcati</i>	»	85
Un caso clinico, di <i>Roberta Biolcati</i>	»	88

5. Sport Addiction	pag.	89
<i>Alice e Alberto</i>	»	89
Di cosa si tratta	»	90
■ Box - Runner High	»	92
Chi sono i malati di sport	»	92
■ Box - La Sindrome di Adone	»	94
✕ I campanelli di allarme	»	95
I consigli per guarire	»	96
■ Box - Tanoressia	»	97
▶ La parola all'esperto, di <i>Giovanni Caputo</i>	»	98
Un caso clinico, di <i>Giovanni Caputo</i>	»	100
6. Work Addiction	»	103
<i>Giulio</i>	»	103
Di cosa si tratta	»	105
Chi sono i workaholics	»	107
■ Box - Workaholism	»	107
■ Box - Il mito di Sisifo	»	107
✕ I campanelli di allarme	»	108
■ Box - Il Karoshi	»	108
■ Box - Il lavoro stressa sempre di più	»	109
Le ricadute su partner e figli	»	109
Il trattamento	»	110
▶ La parola all'esperto, di <i>Gioacchino Lavanco</i>	»	111
Un caso clinico, di <i>Gioacchino Lavanco</i>	»	120
Un caso organizzativo, di <i>Gioacchino Lavanco</i>	»	122
Droghe e comportamenti di addiction, tra biologia e società		
Intervista a Felice Nava	»	125
Per saperne di più: bibliografia e siti Web	»	133
Servizi pubblici a cui rivolgersi per cercare aiuto	»	137

Introduzione

Chi non ha tentato almeno una volta la fortuna al bar con il “Gratta e vinci” o ha sognato di non dover più lavorare grazie a “Win for life”?

Chi non si è mai concesso un pomeriggio di shopping dopo un momento difficile?

Chi non si è imposto un duro allenamento in palestra in previsione della “prova costume”?

Esempi di questo tipo fanno parte della vita di milioni di persone, senza ombre di dipendenza e patologie.

È difficile pensare che comportamenti usuali possano portare a danni gravissimi, di ordine psicologico, sociale ma anche fisico.

Ma è proprio così!

Il piacere del gioco, della sfida, o la scoperta di mondi nuovi e conoscenze insperate che internet ci può offrire, sono patrimonio comune dello sviluppo della società.

Così come l’eventualità che un lavoro, magari legato ad un obiettivo importante, ci possa portare a passare alla scrivania molte ore che pensavamo di dedicare allo svago o alla famiglia.

Ma il problema può essere dietro l’angolo!

Esistono infatti comportamenti che possono modificare la nostra esistenza dal punto di vista fisico, psicologico e sociale anche senza l’assunzione di sostanze psicoattive quali droghe, alcol, tabacco.

Realtà come queste sono sempre più diffuse e non è difficile cogliere le relazioni tra l’aumento di queste patologie e lo sviluppo della società moderna postindustriale.

Quelli che gli esperti definiscono comportamenti di addiction stanno cambiando la percezione dei fenomeni di dipendenza nel mondo e di conseguenza anche la domanda di cura presso i Servizi specialistici delle ASL.

Quasi 5.000 persone sono in trattamento nei Servizi per le Dipendenze patologiche perché hanno problemi seri legati alle nuove dipendenze com-

portamentali, e molte altre seguono le proposte riabilitative delle associazioni di auto e di mutuo aiuto presenti in Italia.

A questo si aggiunge che spesso chi è in cura per alcolismo o uso di sostanze stimolanti presenta anche problemi con il gioco d'azzardo, o l'abuso di internet o la sexual addiction.

Il tema delle dipendenze patologiche presenta aspetti teorici, scientifici e culturali affascinanti.

La teoria generale dei disturbi da dipendenza si fonda sul presupposto che questi trovino il loro fondamento in un unico processo patologico, che si esprime mediante una o più manifestazioni comportamentali: si tratta di una persistente tendenza ad intraprendere comportamenti finalizzati a lenire situazioni dolorose o a regolare il senso del sé.

Il processo di dipendenza insomma è costituito dalla compromissione del sistema di regolazione del sé (sistema psicobiologico che regola gli stati soggettivi e gli stati comportamentali) che ci induce a cercare al di fuori di noi la soluzione ai nostri problemi rendendoci incapaci di utilizzare strumenti più appropriati.

La valorizzazione di queste teorie unitarie sulle dipendenze permette di meglio comprendere i fenomeni di abuso e dipendenza, con o senza sostanze.

Questo volume si propone di fornire al lettore non specialista, ai giovani, ai genitori, alle famiglie, agli insegnanti, uno strumento agile, che aiuti a capire se e quando un certo comportamento ha degli aspetti di rischio o è già patologico.

Abbiamo scelto di analizzare sei tipologie di comportamenti patologici tra i più diffusi: dipendenza da internet, shopping, sesso, sport, lavoro e gioco.

Di ognuno viene definito il fenomeno, elencati i campanelli di allarme, lo sviluppo della patologia, il "come e quando" intervenire, a chi rivolgersi.

Infatti gli approcci e gli interventi sono diversi a seconda delle tipologie di disturbo, dell'intensità, e dell'individuo che ne è affetto: dalle terapie farmacologiche alla psicoterapia, dagli interventi di counselling ai gruppi di self-help.

Per ogni capitolo, un esperto tra i più noti in Italia, risponde ad alcune domande, fornisce indicazioni e illustra casi clinici.

Arricchiscono il testo una serie di box con notizie e curiosità e un elenco di siti web per approfondimenti sulle singole patologie e i riferimenti per ricercare i vari Servizi di cura pubblici a cui rivolgersi.

Il volume si propone come uno strumento utile, semplice e speriamo anche interessante e stimolante.

1. Gambling

Gioco d'azzardo patologico

Giorgia

Giuro che questa è l'ultima volta... giuro che se questa volta non vinco nulla smetto di giocare.

Chiedo solo al Padreterno una piccola opportunità: fammi vincere, fammi sistemare il futuro, non tanto il mio, che non l'ho più, quanto quello di quel parassita di mio figlio che non ha mai fatto nulla in tutta la sua vita.

Ho settant'anni, mio marito è morto trent'anni fa, ho solo un figlio maschio che vive con me e che mi ha dato e che mi dà tanti problemi.

Vivo della mia pensione e di quella di mio marito, quando ho smesso di lavorare ho messo via i soldi della mia liquidazione.

Ho una casa qui in città e una casetta in montagna per stare al fresco d'estate.

Una vita tranquilla, forse troppo: le mie vecchie amiche non hanno più tempo per me perché si occupano dei loro nipotini, io invece mi alzo tutte le mattine e vedo questo figlio quarantenne che vive ancora sulle mie spalle, e allora mi innervosisco.

Non riesco a stare in casa e devo uscire.

Non ce la faccio a star lì.

Scendo, faccio un po' di spesa, e poi mi fermo al bar a prendere il mio bel caffè espresso.

Al bar prima giocavo solo al Lotto, e qualche volta ho anche vinto (poca cosa, qualche centinaio di euro): da qualche anno però nel mio bar preferito hanno messo le macchinette.

Sono diventate la mia passione: quando metto i soldi o i gettoni e sento la macchinetta che fa il suo rumore caratteristico, mi sento viva come non lo sono mai stata.

Mi sembra di avere tutto il mondo ai miei piedi, mi sento potente, penso che la fortuna mi aiuterà e vincerò un bel po' di soldini.

Entro in un mondo magico, solo io e la macchinetta.

Giocare, giocare, non mi accorgo che passano le ore.

Per giocare ho usato i risparmi di una vita, ho ipotecato la casa in montagna, uso quasi tutta la mia pensione, qualche volta vado a cercare da mangiare alla Caritas.

Così mi restano più soldi per giocare.

Quando capisco che le cose stanno andando a rotoli, magari mi faccio un gocchetto di vino o di cognac che mi tira un po' su e mi fa pensare un po' meno.

Mi piacerebbe smettere di giocare, quando entro al bar dico sempre che è l'ultima volta, ma non sono capace di dire di no.

La macchinetta è lì, mi guarda, mi cerca, mi dice che questa volta vinco.

Giuro che è l'ultima volta, ma quest'ultima volta è così da almeno due anni.

Sto perdendo la speranza, mi sento una zattera alla deriva, vorrei tanto trovare qualcuno che mi dia una mano e che mi aiuti a smettere, ma so che è molto difficile, Questa vita mi sembra stia andando a rotoli.

Sto ruzzolando giù da un burrone, ... però la sensazione di essere viva che provo con la mia macchinetta nessuno me l'ha mai data...

Di cosa si tratta

Il gioco d'azzardo è profondamente radicato nella storia e nella cultura di ogni popolo, tanto che troviamo notizie in proposito già a partire dal 4000 a.C.

Nell'antico Egitto, ma anche in India, Cina e Giappone i più antichi manoscritti menzionano forti scommesse al gioco dei dadi e alle corse con i carri, mentre dall'antica Roma ci arrivano insegne di locali recanti la scritta "Scommesse e Cibo".

Attorno al XII e XIII secolo fanno la loro comparsa le corse dei cavalli con relative scommesse, mentre nel XVI secolo in Italia e in Inghilterra nascono le prime lotterie

Fu il filosofo Blaise Pascal ad inventare nel XVII secolo una prima rudimentale versione della roulette, mentre nel 1895 Charles Fay progetta e costruisce la prima slot-machine. Durante questo lungo arco di tempo non sono mancati gli esempi di famosi "giocatori compulsivi": tra questi possiamo annoverare gli imperatori romani Caligola e Nerone, e in tempi più recenti personaggi quali George Washington, il duca di Wellington e Fjodor Dostoevskij (autore de "Il Giocatore", scritto proprio per fare fronte ai debiti di gioco).

L'atteggiamento delle diverse società nei confronti del gioco d'azzardo è cambiato nel corso del tempo, alternando fasi di permissivismo con altre di totale proibizionismo: poiché associato alla bestemmia ad esempio il gioco fu ripetutamente vietato durante il Medioevo.

Oggi stiamo invece assistendo ad una fase di estrema legalizzazione.

Gli interessi economici che il gioco mobilita – tanto per il settore privato, quanto per quello pubblico – hanno incoraggiato infatti gli Stati euro-

pei e d'oltreoceano a incentivarlo, facendone una delle maggiori industrie del nostro pianeta per volume di denaro investito.

Anche i Paesi in via di sviluppo, di fronte all'impossibilità materiale di incamerare le imposte dirette, hanno spesso adottato una politica di incentivazione al gioco per coprire i deficit di bilancio.

Il termine "giochi d'azzardo" indica tutti quei giochi il cui risultato finale è determinato dal caso.

La parola "azzardo" deriva dal termine francese *hasard*, che a sua volta deriva dall'arabo e significa "dado".

Possiamo anche distinguere tra giochi "dentro ai casinò" e "fuori dai casinò".

Alla prima categoria appartengono la roulette, il baccarat, lo chemin de fer, ecc., alla seconda le scommesse sulle corse dei cavalli e dei cani, le scommesse sportive, il lotto, il totocalcio, il totogol, il superenalotto, tutti i tipi di lotteria incluse quelle istantanee (gratta e vinci), la tombola, i giochi di carte e di dadi.

Ma anche queste categorie e divisioni sono scompagnate dall'evolversi dei tempi e delle opportunità.

La ricerca IPSAD CNR che valuta i problemi di consumo e dipendenza nella popolazione generale stima che in Italia circa l'80% della popolazione adulta giochi d'azzardo almeno una volta l'anno (dati 2008).

Va detto però che per la maggior parte di queste persone, il gioco rappresenta solo uno dei tanti passatempi, oppure un'innocua tradizione (si pensi alla classica "tombolata di capodanno" o alla Lotteria dell'Epifania).

Per una minoranza invece diventa una vera e propria malattia, nota con il nome di Gioco d'azzardo patologico (GAP), che può portare alla distruzione della vita propria e dei familiari.

Il DSM-IV – il manuale americano che classifica i disturbi mentali – ipotizza un'incidenza media di giocatori d'azzardo patologici stimabile fra l'1% e il 3% della popolazione nei paesi ad economia avanzata.

Un dato che alcuni studi confermano anche se le informazioni epidemiologiche in merito non sono uniformi e particolarmente ricche.

La letteratura internazionale evidenzia che la patologia colpisce prevalentemente i maschi (oltre il 70%, con comparsa più precoce) e si distribuisce equamente in tutte le categorie sociali.

Una ricerca condotta dallo psichiatra svizzero Guido Bandolfi, stimava già nel 1993 che le persone a rischio sarebbero il 3%, mentre alcune ricerche in Italia, dove l'80% della popolazione gioca, evidenziano gioco problematico nel 2-3% della popolazione e presenza di patologia nell'1%.

Si calcola che nel 2010 in Italia quasi 5.000 persone abbiano frequentato Ser.T. (Servizi per le Dipendenze patologiche delle ASL), associazioni di

auto mutuo aiuto, cliniche specializzate per problemi legati alla dipendenza patologica da gioco.

■ **Box - I consumi familiari calano, il gioco vola**

Nonostante la crisi economica, negli ultimi anni la spesa per il gioco è in grande espansione.

All'Italia spetta il primato della spesa pro capite per il gioco (1.100 euro nel 2010): il nostro mercato rappresenta il 9% di quello mondiale.

I dati pubblicati dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS) parlano chiaro confermando, anche per l'anno 2010, il trend positivo di crescita del mercato dei giochi pubblici, con una raccolta di oltre 61,4 miliardi di euro (pari a quasi il 4% del PIL nazionale) e un incremento, rispetto al 2010, del 13%.

Le corrispondenti entrate erariali sono state complessivamente pari a 9,9 miliardi di euro, di cui circa 8,7 miliardi per entrate erariali ordinarie derivanti dai giochi e 1,2 miliardi per le entrate straordinarie, versate dai concessionari a titolo di una tantum.

Taiwan e Australia sono le uniche nazioni che hanno spese pro capite simili alle nostre

La composizione dei giochi vede la spesa per le slot machines al 45%, il superenalotto al 15%, la lotterie al 14%, le scommesse sportive la 9%, il Texas poker al 4%, gli altri giochi al 13%.

■ **Box - Italiani a rischio per comportamenti legati al gioco (secondo il Canadian Problem Gambling Index - CPGI)**

Secondo l'indagine IPSAD, curata dal CNR sulla popolazione italiana del 2008:

- l'80% dei giocatori presenta assenza di rischio;
- il 14,5% risulta associato a un rischio minimo (circa 2 milioni di persone tra i 15 e i 64 anni);
- il 4,7% presenta un rischio moderato – gioco problematico (circa 700.000 persone tra i 15 e i 64 anni);
- lo 0,6% presenta un rischio elevato – gioco patologico (circa 80.000 persone tra i 15 e i 64 anni).

Studi apparsi nel 2010 sono meno ottimisti rispetto al numero stimato di gamblers in Italia, ipotizzando fino a 700.000 persone affette.

Ricadute sulla vita quotidiana

Nel 1980 l'Associazione degli Psichiatri Americani ha riconosciuto il Gioco d'Azzardo Patologico come una malattia mentale, classificandolo successivamente tra i Disturbi del Controllo degli Impulsi del DSM-IV.

Gli individui possono essere classificati come giocatori compulsivi in quanto cronicamente e progressivamente incapaci di resistere all'impulso di giocare, fino a compromettere le proprie relazioni personali, matrimoniali, familiari e lavorative.

Come accade per tutte le dipendenze i soggetti dipendenti dal gioco possono manifestare anche crisi d'astinenza con sintomi come nausea, vomito, disforia, irritabilità, che possono sfociare anche in un tentativo di suicidio.

Secondo alcuni autori (Decaria, 1998), la mortalità in questi casi varia dal 17 al 24%.

Secondo gli studi più recenti, anche la dipendenza dal gioco non sfugge a basi genetiche.

Una metanalisi pubblicata dall'Istituto della ricerca per le dipendenze dell'Università di Amsterdam, mostra che nei giocatori patologici si riscontrano anomalie nel funzionamento cerebrale, soprattutto per quanto riguarda il cosiddetto "meccanismo della ricompensa", un meccanismo biologico fondamentale che ci spinge anche a mangiare e a riprodurci.

I campanelli di allarme

Il DSM, nella sua ultima edizione, definisce il Gambling come un comportamento maladattivo riconducibile ad almeno quattro dei seguenti sintomi:

- ✘ Coinvolgimento sempre crescente nel gioco d'azzardo.
- ✘ Bisogno di giocare somme sempre più alte per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato.
- ✘ Irrequietezza e irritabilità quando si tenta di giocare meno o di smettere.
- ✘ Ricorrere al gioco come fuga da problemi o come conforto all'umore disforico.
- ✘ La persona quando perde ritorna spesso a giocare per rifarsi.
- ✘ Mentire in famiglia e con gli altri per nascondere il grado di coinvolgimento nel gioco.
- ✘ Compiere azioni illegali.

- ✘ Mettere a rischio o perdere una relazione importante, il lavoro, un'opportunità di formazione o di carriera a causa del gioco.
- ✘ Confidare negli altri perché forniscano il denaro necessario a far fronte a una situazione economica disperata, causata dal gioco.
- ✘ Compiere ripetuti e inutili sforzi per tenere sotto controllo l'attività di gioco, ridurla o smettere di giocare.

Questi comportamenti sono sovrapponibili a quelli previsti per le dipendenze da sostanze.

In questo senso possiamo dire che il gioco d'azzardo patologico è una vera e propria dipendenza.

Chi sono i giocatori compulsivi

I soggetti affetti da GAP giocano spesso, diverse ore al giorno più volte la settimana, sono in prevalenza uomini con un'età media di 30 anni (40 per chi gioca alle slot-machine), generalmente sposati.

Puntano molto (amano il rischio), spesso fanno debiti, talvolta all'insaputa dei familiari.

Hanno problemi sul lavoro (assenteismo, scarsa produttività), a casa, e spesso con la giustizia.

Sono fermamente convinti che vincere non dipenda dal caso, ma dall'abilità o da un'intuizione quasi magica.

Privilegiano i giochi con regole semplici e sequenze molto rapide (che non fanno passare troppo tempo tra la scommessa e il risultato), come le slot machine o la roulette.

L'esordio della malattia è subdolo e si manifesta senza che il paziente se ne accorga.

Solitamente insorge nell'adolescenza evolvendo poi in diverse fasi.

Inizialmente il soggetto vince a più riprese e acquisisce un alto concetto di sé come giocatore, con la convinzione di continuare a vincere.

Segue una fase di sconfitte in cui compare un'irragionevole fiducia nelle proprie capacità: si gioca sempre di più ma con minore abilità, andando incontro a perdite consistenti che portano ad intaccare il patrimonio personale, cosa di cui non ci si preoccupa perché "le future vincite metteranno tutto a posto".

Si assiste invece ad un progressivo deterioramento della posizione lavorativa e dei rapporti familiari.

Nell'ultima fase ("della disperazione") il giocatore diviene frenetico e dominato dal panico, triste, irrequieto e infine esausto con sentimenti

d'impotenza, sbalzi dell'umore arrivando a volte a manifestare l'intenzione di togliersi la vita.

Molti dei giocatori patologici, in maggioranza uomini, hanno un reddito modesto.

“Spesso per giocare rinunciano a spese indispensabili per la famiglia, o cadono in mano agli usurai”, spiega Maurizio Fiasco, sociologo e consulente della Consulta Nazionale delle Fondazioni Antiusura.

Sul meccanismo biologico che potrebbe stare alla base della gioco dipendenza si innescano altri meccanismi, “come la gratificazione legata al concorrere per una posta particolarmente elevata, che ha un effetto quasi magico, al di là delle effettive possibilità di vittoria, e un impatto particolarmente forte sulle persone con bassa autostima”, spiega Fiasco.

“Ma anche la distorsione cognitiva che dà a chi gioca la sensazione di poter controllare la realtà, prevedendo il numero ritardatario o il risultato della partita”.

■ **Box - Nuovi giochi d'azzardo e rischio per i giovani**

I nuovi giochi d'azzardo sono accessibili a tutti; slot machine, bingo, videopoker e altri giochi on line, propongono partite veloci, ripetitive che portano per un momento al di fuori della realtà facendo perdere il controllo del tempo e dei soldi impiegati.

Il gioco elettronico è ripetitivo e ipnotico con un ritmo serrato di estrazione di numeri che rende difficile comunicare anche con le persone sedute accanto, non permette alcuna distrazione né incentiva la voglia di socializzare.

La presenza massiccia di questi giochi sul territorio li rende allettanti soprattutto per quei ragazzi che cercano di passare il tempo in modo poco impegnativo dal punto di vista relazionale, o si aggregano ad altri amici che praticano queste attività, mossi anche dall'illusione di guadagnare facilmente denaro.

In questo modo la sala giochi, il luogo di aggregazione offre anche un'opportunità per trovare conferme alla propria identità integrandosi con un modello ritenuto vincente.

Attraverso le slot machine si crea un'illusione accessibile, particolarmente attraente per fasce di popolazione più giovane e meno abbiente.

■ **Box - Il Gioco virtuale**

La crescente diffusione della rete ha inevitabilmente coinvolto anche il mondo del gioco.

Oggi sul Web è possibile ritrovare praticamente tutte le forme di gioco normalmente disponibili nella “realtà”, ci sono siti specifici per i giochi da casinò, come vere e proprie ricevitorie virtuali.

Inoltre vi sono giochi a premio abbinati alla vendita di ogni genere di prodotto.

Il gioco sta infatti diventando un’attività collaterale che si può abbinare a qualsiasi cosa.

Da questi ibridi possono nascere nuovi tipi di Gioco d’Azzardo.

Ad esempio, con un simulatore del gioco in Borsa si affida al giocatore un capitale fittizio che permette di investire in titoli che seguono realmente l’andamento della Borsa. Vincerà chi ad una determinata scadenza riuscirà a totalizzare i risultati migliori.

È evidente che simili opportunità possono aprire la porta a diverse attività criminali: dal riciclaggio alle frodi.

Le comorbidità, ovvero i disturbi correlati

Il Gioco d’Azzardo si presenta spesso in abbinamento con altri disturbi: alcolismo, abuso di sostanze, deficit di attenzione e disturbo di iperattività, disturbo di personalità antisociale, disturbo di personalità narcisistico/borderline, depressione, ciclotimia.

Secondo alcuni studi la percentuale di carcerati con problemi di gioco è significativamente superiore alla popolazione generale (Letson, 1995); è stato inoltre dimostrato che il 47% dei giocatori d’azzardo patologici e il 52% dei membri dei Giocatori Anonimi abusa di alcol e/o altre sostanze.

È ormai noto che il Gioco d’Azzardo e l’abuso di sostanze si presentano spesso insieme ed è frequente che la dipendenza da alcol o da altre sostanze si sviluppi parallelamente alla dipendenza da Gioco d’Azzardo: in alcuni casi le diverse forme di dipendenza si alternano, in altre invece si rafforzano a vicenda.

Un’altra condizione di comorbidità è quella con il disturbo di iperattività; si ritiene che il 20% dei giocatori affetti da GAP soffra anche di disturbo di iperattività e che il disturbo sia particolarmente presente nell’adolescenza in soggetti che poi sono diventati giocatori d’azzardo.

Ancora più stretta è la relazione tra GAP e disturbo ossessivo – compulsivo: il comportamento compulsivo di chi gioca d’azzardo, e la distorsione nella valutazione del rischio fanno classificare questo disturbo in questa categoria.

■ **Box - Da sociale a solitario: l'evoluzione del gioco d'azzardo**

di *Mauro Croce*

Psicologo, formatore, ASL Verbania

PASSATO	PRESENTE
Sociale: si gioca con altri ed il gioco risponde a bisogni o offre occasioni di socializzazione.	Solitari: i giochi post-moderni sono spesso contro una macchina o una organizzazione e non creano interazioni tra i giocatori.
Alta soglia d'accesso: per giocare si accede a luoghi specifici e delimitati che escludono ad esempio i minori e nel caso di alcuni Casinò anche i residenti, determinate professioni, o persone diffidate. Si tratta di superare barriere simboliche e reali.	Bassa soglia d'accesso: i giochi si incontrano in ogni luogo ove si accede per altre ragioni o si propongono al cliente (vedi ad esempio il gioco on-line) con forme di controllo inesistenti o assai blande. La "decisione e la consapevolezza" di accedere al gioco risultano molto attenuate.
Rituali: il gioco fa parte di un rito collettivo spesso limitato e circoscritto a determinate occasioni: la tombola a Natale, la lotteria ecc.	Consumo: il gioco perde il suo valore e senso di rituale e viene "consumato" in occasioni diverse "scelte" dal soggetto o proposte dal "mercato".
Lentezza: i giochi hanno la caratteristica di essere lenti e proprio la lentezza crea o favorisce il senso del gioco: l'attesa dell'esito.	Velocità: la maggior parte dei nuovi giochi sono molto veloci e non permettono momenti di stacco, di pausa.
Sospensione: il gioco è disciplinato da orari precisi e limitati.	Continuità: con determinati giochi – ad esempio quelli via internet – è possibile giocare senza sosta anche per 24 ore al giorno.
Complessità: molti giochi d'azzardo presentano elementi di complessità e richiedono competenza.	Semplicità: i giochi sono sempre più semplici e basati sul rischio.
Contestualizzazione: molti giochi sono legati a tradizioni del territorio; regole e avvertenze vengono spesso tramandate oralmente tra generazioni.	Globalizzazione: sono appiattite le differenze locali ed è possibile trovare giochi simili in contesti sociali, culturali, linguistici e politici diversi.